

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Ardi Wiguna Putra, Andika Triansyah dan Fitriana Puspa Hidasari

Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak

Email: ardiwigunaputra@gmail.com

Abstract

The problem in this study is that the variation in the learning model of one of the material is still very minimal so that learning related to basketball material is still not fully understood so that students are confused and feel bored in learning it. This study aims to develop a basketball learning game model in high school and find out the validity, effectiveness and response of students to the learning game model. This study was conducted in three schools, namely SMAN 1 Pontianak, SMAN 7 Pontianak and SMAN 1 Sungai Raya with the research subjects of the students of natural science class grade XI in academic year 2018/2019. The research method used is the ADDIE development model consisting of Analisis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). Upper middle class based on the assessment of the game model experts obtained a score of 34 with a percentage of 85% included in the criteria are very valid and assessment of learning experts obtained a score of 32 with a percentage of 80% included in the criteria are quite valid. The effectiveness of this learning game model obtained an effect size of 3.7 in SMAN 1 Pontianak, 1.7 in SMAN 7 Pontianak, 1.65 in SMAN 1 Sungai Raya, so the learning game model used was effective. The response of students to the basketball learning game model in high school gave a positive response with an average score percentage of 81.32%.

Keywords: *Development, Game Model, Learning, Basketball*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia yang hidup dalam stagnasi peradaban. Semua itu bermuara ke pendidikan karena pendidikan merupakan suatu alat pencetak peradaban manusia.

Dalam pendidikan jasmani di sekolah menengah atas, terdapat berbagai macam cabang olahraga yang dipelajari salah satunya adalah cabang olahraga bola basket yang termasuk dalam materi olahraga bola besar.

Cabang olahraga bola basket di sekolah selain menjadi salah satu materi dalam pelajaran pendidikan jasmani juga menjadi ekstrakurikuler di sekolah, contohnya olahraga bola basket menjadi olahraga populer di sekolah baik dalam pelajaran maupun dalam peningkatan prestasi.

“Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan” (Jon Oliver, 2007: 6).

Penguasaan teknik dasar permainan bola basket merupakan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah keterampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain

bola basket yang berkaitan dengan aktivitas memainkan bola ataupun aktivitas akan memainkan bola.

Namun dalam proses pembelajaran, variasi dalam model pembelajaran salah satu materi tersebut masih sangat minim sehingga pembelajaran yang berkaitan dengan materi bola basket masih belum dapat dipahami secara maksimal sehingga peserta didik kebingungan serta merasa bosan dalam mempelajarinya.

Untuk mengetahui letak kesalahan dan kesenjangan yang terjadi, peneliti melakukan observasi dan survei. Pada saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama berada di salah satu sekolah menengah atas di kota Pontianak, peneliti melakukan survei untuk menganalisis penyebab terjadinya kesenjangan tersebut. Hasil survei dan observasi yang didapat dalam proses pembelajaran yang ada, peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan peserta didik yang duduk-duduk ketika pembelajaran berlangsung ditambah lagi penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dalam penerapannya.

Fakta tersebut membuktikan proses pembelajaran antara peserta didik, pendidik (guru) dan materi pembelajaran saling berkaitan. Hal ini didukung oleh Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan peserta didik dengan hasil belajar melalui media pembelajaran yang sesuai. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2014: 139–140) dalam proses pembelajaran perlu didukung bahan ajar agar dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif serta dapat membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri. Media pembelajaran yang isinya bahan ajar dapat diperoleh dari berbagai media dan sumber. Menurut Prastowo (2014: 138–139) bahan ajar dapat berupa buku pelajaran, modul,

handout, LKS, maket, bahan ajar audio, dan bahan ajar interaktif.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang berada diluar maupun didalam kelas yang saling bertukar sumber belajar. Pembelajaran yang dilakukan setiap individu dapat membuat individu tersebut menjadi bertindak dan berpikir kreatif serta dapat menjadi suatu perubahan yang dapat dimanfaatkan di masa depan. Menurut Samsudin (2008: 48) “belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan di dalam kepribadian berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian”. Zainal Aqib (2013: 66) menyatakan “proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”

Jika difikirkan secara mendalam makna bermain itu, maka dalam bermain ada aktivitas jasmani, tentu saja aktivitas jasmani ini dapat dikelola untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Selaras dengan pendapat Smith and Pellegrini (dalam T Musfiroh 2014 : 1.5) “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif”. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri.

Menurut Moritz Lazarus (dalam T Musfiroh, 2014 : 1.9) “anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran”.

Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya.

Dalam hal ini peneliti membuat rancangan permainan pembelajaran bola basket untuk sekolah menengah atas yang

berisi tentang materi pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk permainan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan.

Bentuk pengembangan dalam penelitian adalah permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas yang dikemas secara rinci dalam sebuah modul. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan suatu model permainan yang tepat agar dapat melibatkan semua peserta didik secara optimal dalam aktivitas belajar mengajar, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran akan menentukan efektivitas proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengembangan permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).. Menurut Sugiyono (2015: 407), penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Jadi secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono: 2016: 38).

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *Analysis* (analisis) yakni analisis kebutuhan dan melakukan kajian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap *Design* (desain). Tujuan dari tahap ini adalah membuat spesifikasi yang detail mengenai desain produk dan material untuk menyusun model permainan/ Spesifikasi disusun secara mendetail agar tidak ada lagi keputusan yang baru, akan tetapi menggunakan apa yang sudah ditetapkan dalam tahapan ini. Tahap *Development* (pengembangan) tahap pengembangan ini mengadaptasi dari Musthofa

(2017: 139-140) yang terdiri dari dua tahapan yaitu tahap *assembly* (penyusunan) dan *testing the product*. Tahap *Implementation* (implementasi) tahap implementasi ini) yakni memberikan *pre test* dan *post test*. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian kualitas produk. Penilaian yang dilakukan meliputi kevalidan model permainan yang berdasarkan penilaian dari ahli model dan ahli pembelajaran. Penilaian dari ahli model dan pembelajaran dijadikan acuan dalam perbaikan produk.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas XI yang terdiri dari 3 sekolah yaitu SMAN 1 Pontianak, SMAN 7 Pontianak, dan SMAN 1 Sungai Raya yang berjumlah 87 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa instrumen tes berbentuk lembar observasi penilaian materi bola basket dan berupa lembar penilaian model serta angket respon. Pada lembar penilaian model akan divalidasi oleh dua orang ahli yang terdiri dari satu ahli model dan satu ahli pembelajaran. Kedua validator menyatakan bahwa instrumen layak digunakan atau valid. Pada lembar angket respon akan divalidasi oleh satu ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh data kevalidan model, keefektifan model, dan respon peserta didik terhadap model. Adapun hasil dan deskripsinya sebagai berikut : (1) Kevalidan Model, Validasi model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas dilakukan oleh dua orang validator, yakni ahli model dan ahli pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat tingkat validitas produk dan memberikan masukan untuk perbaikan. (a) Validasi dari Ahli Model, Validasi yang dilakukan oleh ahli model menilai tiga aspek yakni, aspek format, isi dan bahasa yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Model

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Format	Kejelasan aturan model permainan	4	Sangat Valid
	Kesesuaian media yang digunakan untuk menerapkan model permainan	3	Cukup Valid
Isi	Penyusunan materi pada model permainan	3	Cukup Valid
	Kesesuaian antara materi dengan model permainan	3	Cukup Valid
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan model permainan	8	Sangat Valid
Bahasa	Kebakuan bahasa yang digunakan	4	Sangat Valid
	Kemudahan siswa/i dalam memahami bahasa yang digunakan	9	Sangat Valid
Total		34	Sangat Valid

(b) Validasi dari Ahli Pembelajaran, Validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran terdiri dari beberapa indikator kemudian disajikan dalam tabel berikut

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
	Kesesuaian model permainan dengan materi pembelajaran bola basket	4	Sangat Valid
	Keruntutan materi yang disusun dalam model permainan	3	Cukup Valid
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan melalui model permainan	4	Sangat Valid
	Model permainan berpusat pada peserta didik	3	Cukup Valid
	Kesesuaian model permainan dengan jam pelajaran	2	Kurang Valid
	Model permainan pembelajaran dapat mendorong empati peserta didik	3	Cukup Valid
	Model permainan pembelajaran dapat mendorong kreatifitas peserta didik	3	Cukup Valid
	Model permainan pembelajaran dapat mendorong kemampuan pemecahan masalah peserta didik	2	Kurang Valid
	Model permainan pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengembangkan semangat kompetisi peserta didik	4	Sangat Valid
	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama antar peserta didik	4	Sangat Valid
Total		32	Cukup Valid

(2) Keefektifan Model, Keefektifan model permainan pembelajaran ini dilihat dari *effect size* melalui hasil *pre test* dan *post test*. Berikut

adalah tabel hasil *pre test* dan *post test* model permainan pembelajaran bola basket.

Tabel 3. Hasil Keefektifan Model

<i>No</i>	<i>Nama Sekolah</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Effect Size</i>
1	SMAN 1 Pontianak	31,2	39,4	3,7
2	SMAN 7 Pontianak	33,1	36,5	1,7
3	SMAN 1 Sungai Raya	31,8	35,1	1,65

(3) Respon Siswa/i, Respon siswa/i yang dilihat dalam penelitian ini terdiri atas enam indikator meliputi rasa senang, keingintahuan, ketertarikan, perhatian, kemudahan, dan keaktifan siswa/i. Respon ini diukur

menggunakan angket setelah siswa/i mempraktikkan model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas. Rata-rata hasil angket respon siswa/i terhadap model permainan pembelajaran disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa/i Terhadap Model Permainan

No	Indikator	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Rasa Senang	344	84,31	Sangat Kuat
2	Keingintahuan	214	78,68	Kuat
3	Ketertarikan	207	76,10	Kuat
4	Perhatian	203	74,63	Kuat
5	Kemudahan	653	96,03	Sangat Kuat
6	Keaktifan Siswa/i	224	82,35	Sangat Kuat

Pembahasan Penelitian

Validitas Model Permainan Oleh Ahli Model

Aspek Format, pada aspek format terdiri dari dua indikator. Indikator yang pertama yakni kejelasan petunjuk permainan. Kejelasan petunjuk permainan merupakan satu hal yang penting dalam sebuah model permainan pembelajaran atau sumber belajar. Rohani (1990: 157) menyatakan, penggunaan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran; menjadi daya dukung kegiatan pengajaran, misalnya dengan cara memperluas atau memperjelas bahan pengajaran. kejelasan petunjuk permainan diperoleh skor 4 dengan kriteria sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa pada indikator tersebut, model permainan pembelajaran ini dapat dikatakan memiliki kejelasan petunjuk permainan yang sudah jelas sehingga mempermudah siswa/i untuk mempraktekannya. Indikator yang kedua yaitu kejelasan media yang digunakan untuk menerapkan model permainan. Menurut Rohani (1990: 157), penggunaan sumber

belajar perlu mempertimbangkan beberapa aspek, satu diantaranya yaitu relevan dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya. Indikator tersebut memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup valid yang berarti model sudah sesuai dengan model permainan.

Aspek Isi, Pada aspek isi terdapat tiga indikator. Indikator pertama yakni penyusunan materi pada model permainan. Menurut Sadjati (2016: 44), bahan ajar hendaknya disajikan secara sistematis, tidak meloncat-loncat alias rumit. Keruntutan penyajian isi bahan ajar mempermudah siswa/i dalam belajar, dan juga menuntun siswa/i untuk terbiasa berfikir runtut. Pada indikator yang pertama memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup valid yang berarti materi yang disampaikan telah sesuai dengan materi yang mudah hingga ke materi yang sulit. Hal ini dilakukan agar siswa/i dapat dengan mudah memahami tujuan dari model

pembelajaran yang akan dicapai. Indikator yang kedua yaitu kesesuaian antara materi dengan model permainan. Menurut Sadjati (2016: 43-44), isi bahan ajar dipaparkan secara logis, mulai dari yang umum ke yang khusus atau sebaliknya (deduktif atau induktif), dari yang mudah ke yang sukar atau dari yang inti ke yang pendukung. Dengan demikian, siswa/i dapat dengan mudah mengikuti pemaparan, dan dapat segera mengaitkan pemaparan tersebut dengan informasi yang sudah dimilikinya. Indikator yang kedua ini mendapat skor 3 dengan kriteria cukup valid yang berarti informasi yang disajikan sudah jelas. Informasi yang jelas akan membantu siswa/i untuk memahami materi yang ada di dalam model permainan pembelajaran bola basket. Indikator yang ketiga adalah kesesuaian tujuan pembelajaran dengan model permainan. Menurut Rohani (1990: 157), penggunaan sumber belajar perlu mempertimbangkan beberapa aspek, satu diantaranya yaitu relevan dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya. Indikator ini mendapat skor 8 dengan kriteria sangat valid yang berarti kesesuaian tujuan pembelajaran dengan model permainan bola basket berfungsi dengan baik yakni mempermudah siswa/i memahami konsep permainan yang disampaikan.

Aspek Bahasa, Bahasa yang baik adalah bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan pembaca. Pada aspek bahasa terdapat dua indikator yakni indikator kebakuan bahasa yang digunakan dan kemudahan mahasiswa dalam memahami bahasa yang digunakan. Indikator kebakuan bahasa yang digunakan memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat valid yang berarti model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyati, (2012: 1) Bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Untuk indikator kemudahan siswa/i untuk mempraktekkan model permainan mendapat skor 9 dengan kriteria cukup valid yang berarti model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas mudah diterapkan kepada siswa/i.

Validitas Model Permainan Oleh Ahli Pembelajaran

Aspek Prinsip Pembelajaran, Pada aspek prinsip pembelajaran ini terdapat sepuluh indikator yang di nilai. Indikator yang pertama yakni kesesuaian model permainan dengan materi pembelajaran bola basket. Indikator ini memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat valid yang berarti kesesuaian model permainan dengan materi pembelajaran bola basket sudah jelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitepu (2015: 78), informasi disajikan secara lengkap sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat dapat tercapai. Indikator yang kedua adalah keruntutan materi yang disusun dalam model permainan. Menurut Sadjati (2016: 44), bahan ajar hendaknya disajikan secara sistematis, tidak melompat-lompat alias rumit. Indikator ini mendapat nilai 3 dengan kriteria cukup valid yang berarti materi dalam model permainan pembelajaran ini cukup runtut dan tidak melompat-lompat yaitu dari yang mudah ke yang sukar. Indikator yang ketiga adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan melalui model permainan. Indikator ini mendapat skor 3 dengan kriteria cukup valid. Menurut Rohani (1990: 157), penggunaan sumber belajar perlu mempertimbangkan beberapa aspek, satu diantaranya yaitu relevan dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya. Hal ini berarti materi dalam model pembelajaran sudah sesuai dan dapat diterapkan kepada siswa/i. Indikator yang keempat yakni model permainan berpusat pada peserta didik. Indikator ini memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup valid. Hal ini berarti model permainan pembelajaran sudah berpusat kepada peserta didik walaupun perlu sedikit contoh untuk mempraktekkan permainan. Indikator yang kelima adalah kesesuaian model permainan dengan jam pelajaran. Pada diperoleh informasi bahwa indikator ini memperoleh skor 2 yang berarti waktu dalam model permainan pembelajaran kurang sesuai dengan jam pelajaran yang berlaku sehingga perlu perbaikan agar sesuai dengan waktu pembelajaran yang ditetapkan.

Indikator yang keenam adalah model permainan pembelajaran dapat mendorong empati peserta didik. Pada indikator ini mendapat skor 3 yaitu cukup valid. Model permainan pembelajaran yang diterapkan dapat mendorong empati siswa/i dilihat dari kemampuan kerjasama yang dilakukan oleh siswa/i tersebut. Indikator yang ketujuh yakni model permainan pembelajaran dapat mendorong kreatifitas peserta didik. Indikator ini memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup valid. Hal ini berarti model permainan dapat mendorong kreatifitas peserta didik. Indikator yang kedelapan yakni model permainan pembelajaran dapat mendorong kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Indikator ini memperoleh skor 2 dengan kriteria kurang valid yang berarti penggunaan model permainan pembelajaran belum mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Indikator yang kesembilan yakni model permainan pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengembangkan semangat kompetisi peserta didik. Indikator ini memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat valid yang berarti model permainan pembelajaran bola basket dapat memacu semangat kompetisi dalam diri siswa/i sehingga lebih bersemangat untuk melakukan pembelajaran. Indikator yang kesepuluh yakni model permainan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kerjasama antar peserta didik. Indikator ini memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat valid yang berarti model permainan pembelajaran dapat memacu semangat kerjasama dalam diri siswa/i sehingga mampu berkoordinasi antar rekan tim dalam mencapai tujuan permainan.

Keefektifan

Berdasarkan hasil perhitungan effect size diperoleh nilai effect size. Dari perhitungan effect size diperoleh nilai effect size sebesar 3,7 di SMAN 1 Pontianak, 1,7 di SMAN 7 Pontianak, 1,65 di SMAN 1 Sungai Raya yang tergolong tinggi. Dari ketiga sekolah yang dilakukan penelitian memperoleh hasil sangat efektif yang dapat dilihat dari perubahan nilai pre-test dan post-test yang cukup signifikan. Ini berarti model permainan pembelajaran

dapat meningkatkan kemampuan siswa/i dalam mempelajari materi bola basket yaitu dribbling dan passing.

Respon Siswa/i

Model permainan pembelajaran bola basket dikembangkan telah melewati tahap validasi oleh validator dan dinyatakan valid untuk diujicobakan kepada siswa/i. Uji coba dilakukan di ketiga sekolah yaitu SMAN 1 Pontianak, SMAN 7 Pontianak dan SMAN 1 Sungai Raya. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon peserta didik setelah menggunakan model permainan pembelajaran bola basket. Instrumen yang digunakan yakni angket uji keberterimaan peserta didik. Terdapat enam indikator yang terdapat di dalam angket respon siswa/i yakni, rasa senang, keingintahuan, ketertarikan, perhatian, kemudahan, dan keaktifan siswa/i. Indikator yang pertama yakni rasa senang yang terdiri dari tiga pernyataan. Diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator rasa senang sebesar 87,54% yang berarti peserta didik memberikan respon sangat tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket. Hal ini menunjukkan bahwa model permainan pembelajaran bola basket memberikan rasa senang kepada peserta didik saat peserta didik menggunakan model ini. Rasa senang muncul karena adanya variasi di dalam model ini. Yakni model ini mengandung berbagai unsur permainan masa kini yang mudah dipraktekkan. Indikator yang kedua yakni keingintahuan yang terdiri dua pernyataan. diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator keingintahuan sebesar 86,92% yang berarti peserta didik memberikan respon keingintahuan yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket. Indikator yang ketiga yakni ketertarikan yang terdiri dua pernyataan. Diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator ketertarikan sebesar 87,5% yang berarti peserta didik memberikan respon ketertarikan yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket. Indikator yang keempat yakni perhatian yang terdiri satu pernyataan positif dan satu pernyataan negatif. Diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator keingintahuan sebesar 86,92% yang berarti

peserta didik memberikan respon perhatian yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket. Indikator yang kelima yakni kemudahan yang terdiri lima pernyataan. Diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator kemudahan sebesar 86,95% yang berarti peserta didik memberikan respon kemudahan yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket. Indikator yang keenam yakni keaktifan mahasiswa yang terdiri satu pernyataan. Diperoleh informasi bahwa rata-rata indikator keaktifan peserta didik sebesar 85,05% yang berarti peserta didik memberikan respon yang sangat tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas dinyatakan valid dengan rata-rata hasil validasi oleh ahli model permainan 85% (Sangat Valid) dan ahli pembelajaran 80% (Cukup Valid). (2) Berdasarkan hasil penelitian model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas dinyatakan efektif di ketiga sekolah dengan perhitungan effect size diperoleh nilai effect size sebesar 3,7 di SMAN 1 Pontianak, 1,7 di SMAN 7 Pontianak, 1,65 di SMAN 1 Sungai Raya yang tergolong sangat efektif. (3) Peserta didik memberikan respon yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas dengan persentase skor pada indikator rasa senang sebesar 87,54%, keingintahuan sebesar 86,92%, ketertarikan sebesar 87,5%, perhatian sebesar 86,92%, kemudahan sebesar 86,95% dan keaktifan mahasiswa sebesar 85,05%. Secara keseluruhan peserta didik memberikan respon yang tinggi terhadap model permainan pembelajaran bola basket di sekolah menengah atas dengan rata-rata persentase skor sebesar 81,32%.

Saran

Terdapat beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yakni: (1) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai model permainan agar lebih variatif dan menyenangkan. (2) Model permainan pembelajaran ini dapat digunakan untuk melatih teknik dasar bola basket yaitu teknik dasar menggiring dan operan bola basket. (3) Model permainan pembelajaran juga dapat diterapkan untuk selingan dalam pemberian materi pokok agar peserta didik tidak jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran. (4) Bagi pembaca yang tertarik dengan penelitian pengembangan model permainan ini, dapat mengembangkan model permainan dengan menambahkan variasi dalam model permainan yang sudah ada sehingga menambah daya tarik terhadap pembelajaran yang dilakukan

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mulyati, Y. 2012. *Tertib Berbahasa Indonesia*. (Online). (http://file.upi.edu/Direktori/FP_BS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196008091986012-YETI_MULYATI/TERTIB_BERBAHASA.pdf). Diakses tanggal 7 November 2017).
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Teori Dan Konsep Bermain*. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>. Diakses Tanggal 21 September 2018
- Musthofa, Royan Mahmud. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Materi Sistem Pertahanan Tubuh Berbasis Adobe*

- Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kasihan*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: PT Intan Sejati.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kencana.
- Rohani. 1991. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadjati, I.M. 2016. *Hakikat Bahan Ajar*. (Online). (repository.ut.ac.id/4157/1/IDIK4009-M1.pdf, diakses tanggal 2 Januari 2017).
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Sitepu, B.P. 2015. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfa Beta.